

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа города Билибино
Чукотского автономного округа»

<p>«Рассмотрено» на заседании МО учителей точных наук протокол №1 от « ____ » августа 2016 г Руководитель МО</p> <hr/> <p>Леонова Ю.В.</p>	<p>«Согласовано» Зам. директора по УР</p> <hr/> <p>Жайворонок Л. А.</p>	<p>«Утверждаю» Директор МАОУ «СОШ г.Билибино ЧАО»</p> <hr/> <p>Крылова И.Г.</p> <p>« ____ » августа 2016 г.</p>
--	---	---

**Рабочая программа
по курсу внеурочной деятельности
«Компьютерная графика»
5 класс**

Составители:
учитель информатики
Шмальц О.А.

г. Билибино
2016 г.

Содержание рабочей программы

№ п/п	Название раздела	Стр.
1	Пояснительная записка	3
2	Планируемые результаты освоения курса «Компьютерная графика» в 5 классе	4
3	Содержание учебного курса «Компьютерная графика» в 5 классе	6
4	Тематическое планирование	7

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Информатика как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе.

Во внеурочной деятельности имеется возможность более детального и углубленного изучения отдельных разделов предмета «Информатика» за счет большего времени, нежели в учебное время. Также из-за гибкости индивидуальной программы приблизить обучение к реалиям современной жизни.

Компьютерная графика используется для создания мультипликационных фильмов, анимации, компьютерных игр, сайтов в Интернете, в рекламе, кино. Эти сферы понятны и очень привлекательны для ребят, поэтому все большее число учащихся хочет научиться создавать свою виртуальную реальность, применяя имеющиеся графические пакеты.

Настоящая учебная программа реализует современные требования в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом второго поколения по изучению графических пакетов данной возрастной группой и созданию мультимедиа презентаций.

Для создания программы использовалась учебно – методическая литература:

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум- М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006 г.
3. Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2-11 классы/ Составитель М.Н. Бородин. – 6-е изд. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
4. Жексенаев А.Г. ОСНОВЫ РАБОТЫ В ГРАФИЧЕСКОМ РЕДАКТОРЕ GIMP: Томск, 2007

Цели:

- формирование у учащихся основ компьютерной грамотности;
- освоении азов компьютерной графики, основных инструментов и приемов, используемых в растровой и векторной компьютерной графике;
- обучение выполнению рисунка разной степени сложности;
- знакомство с программами для мультимедиа презентаций.

Задачи:

- обучить работе с графическими редакторами, с использованием ПК;
- сформировать навыки обработки информации посредством современных компьютерных технологий;
- организовать развивающий досуг.

Объем программы

Рабочая программа по курсу «Компьютерная графика» для 5 класса рассчитана на 30 часа: 1 час в неделю.

Педагогические технологии

Педагогические технологии, используемые в процессе реализации рабочей программы, направлены на достижение соответствующих уровню основного общего образования личностных, метапредметных и предметных образовательных результатов.

В соответствии с системно - деятельностным подходом используются технологии деятельностного типа, в т.ч. технологии проектной и учебно-исследовательской деятельности, информационно-коммуникационные технологии.

На практических занятиях используются здоровьесберегающие технологии - коррегирующая гимнастика для глаз. (В.Ф. Репин, В.И. Павлов, Г.М. Чеботаревская «Компьютер и глаза. Коррегирующая гимнастика для глаз», методическое пособие, Саратов, 2007).

Образовательные результаты формируются в деятельностной форме с использованием следующих методов:

- словесного (рассказ, объяснение, лекция, беседа, работа с учебником);
- наглядного (наблюдение, иллюстрация, демонстрация наглядных пособий, презентаций);
- практического (практические работы в среде графического редактора и электронных презентаций);
- проектного.

Формы контроля

• **Стартовый**, позволяющий определить исходные знания обучающихся (собеседование).

• **Текущий в форме наблюдения:**

- прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;

- пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;

- рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;

- контроль по результату, который проводится после осуществления учебного действия методом сравнения фактических результатов или выполненных операций с образцом.

• **Итоговый** контроль в формах

- практические работы;

- творческие проекты обучающихся;

- контрольные задания.

• **Самооценка и самоконтроль** определение учеником границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми. **Результаты проверки** фиксируются в рамках накопительной системы, создание портфолио.

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО КУРСА «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА» В 5 КЛАССЕ

В результате изучения данной программы обучающиеся получат возможность формирования:

Личностных результатов:

• *Определять и высказывать* под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).

• В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

- Адекватная реакция в проявлениях эмоционально-оценочного отношения к миру (интересы, склонности, предпочтения).

- Выражение собственного мнения, позиции; овладение культурой общения и поведения.

Метапредметных результатов:

Регулятивные УУД:

- *Определять* и *формулировать* цель деятельности с помощью учителя.
- *Проговаривать* последовательность действий.
- *Учиться высказывать* своё предположение (версию).
- *Учиться работать* по предложенному учителем плану.
- *Учиться отличать* верно выполненное задание от неверного.
- *Учиться совместно с учителем и другими*

учениками *давать* эмоциональную *оценку* деятельности товарищей.

- Контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном.

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя.

- Перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всей группы.

- Перерабатывать полученную информацию: *сравнивать* и *группировать* такие математические объекты, как плоские и объёмные геометрические фигуры.

Коммуникативные УУД:

- Донести свою позицию до других: *оформлять* свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).

- *Слушать* и *понимать* речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- *Учиться выполнять* различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметных результатов:

- Описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам.
- Выделять существенные признаки предметов.
- Сравнивать между собой предметы, явления.
- Обобщать, делать несложные выводы.
- Классифицировать явления, предметы.
- Сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения.
- Давать определения тем или иным понятиям.
- Выявлять закономерности и проводить аналогии.
- Уметь создавать рисунки в программах графический редактор Paint, Gimp.
- Иметь понятие о множестве.
- Уметь проводить примеры множеств предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объёма понятий, сравнивать множества.
- Уметь находить общий признак предмета и группы предметов.
- Уметь конструировать фигуру из её частей.

3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА» В 5 КЛАССЕ

1. Стандартная программа Windows – Paint – 5 часов.

Программные средства для работы с графикой. Графический редактор Paint. Инструменты рисования. Свободное рисование. Инструменты рисования линий. Создание стандартных фигур. Заливка областей. Исполнение надписей. Изменение размера просмотра. Изменение размера рисунка. Сохранение рисунка. Операция с цветом. Работа с объектами. Выбор фрагмента изображения. Монтаж рисунка из объектов. Внедрение и связывание объектов. Вставка графического объекта в текстовый документ. Связывание и внедрение.

Разработка собственных проектов. Подготовка к выставке.

2. Графический редактор Paint.net – 11 часов

Инструменты рисования. Свободное рисование. Инструменты рисования линий. Создание стандартных фигур. Заливка областей. Исполнение надписей. Изменение размера просмотра. Изменение размера рисунка. Сохранение рисунка. Операция с цветом. Работа с объектами. Выбор фрагмента изображения. Монтаж рисунка из объектов. Применение эффектов к изображению

3. Графические возможности Google диска – 5 часов

Программные средства для работы с графикой. Графический редактор Google диска. Инструменты рисования. Свободное рисование. Инструменты рисования линий. Создание стандартных фигур. Заливка областей. Исполнение надписей. Изменение размера рисунка. Сохранение рисунка. Работа с объектами. Выбор фрагмента изображения. Монтаж рисунка из объектов. Внедрение и связывание объектов. Разработка собственных проектов, возможно групповая работа с использованием «Облачных технологий». Подготовка к выставке.

4. Графические возможности MS Word – 6 часов

Работа с растровыми и графическими объектами. Внедрение рисунков. Операции с внедренным рисунком. Перемещение рисунка. Связывание рисунка и документа. Редактирование встроенного рисунка. Создание рисунка Paint внутри документа Word. Автофигуры. Объекты WordArt.

Разработка собственных проектов. Подготовка к выставке.

5. Работа с простейшими программами по созданию анимации – 5 часов

Создание анимационных изображений с использованием графического редактора Paint.

Разработка собственного проекта. Конкурс анимации.

6. Разработка итогового проекта. Конкурс работ – 3 часа

4. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов	Параграф учебника	Дата проведения		примечания
				По плану	По факту	
1.	Форматы графических файлов	1		3-7.10		
2.	Программы растровой графики. Стандартная программа Paint. Инструменты рисования. Практическая работа «Создание персонажей шуточного концерта»	1		10-14.10		
3.	Исполнение надписей.	1		17-21.10		
4.	Монтаж рисунка из объектов	1		24.-28.10		
5.	Вставка графического объекта в текстовый документ	1		7-11.11		
6.	Разработка собственных проектов	1		14-18.11		
7.	Графический редактор Paint.net. Инструменты рисования. Рисование по образцу.	1		21-25.11		
8.	Слои. История изменений Практическая работа «Стрекоза – огромные глаза»	1		28-30.11		
9.	Практическая работа «Мультяшный городок»	1		5-9.12		
10.	Практическая работа «Спанч Боб»	1		12-16.12		
11.	Практическая работа «Галлактика»	1		19-23.12		

12.	Практическая работа «Цветочная открытка»	1		26-30.12		
13.	Практическая работа «Создание объемных фигур»	1		16-20.01		
14.	Практическая работа «Звездный текст»	1		23-27.01		
15.	Создание коллажа	1		30.01-3.02		
16.	Разработка собственных проектов.	1		6-10.02		
17.	Разработка собственных проектов.	1		13-17.02		
18.	Графические возможности Google диска.	1		20-24.02		
19.	Создание коллажа в программе Picasa	1		27.02-3.03		
20.	Создание коллажа в программе Picasa	1		6-10.03		
21.	Графические возможности MS Word	1		13-17.03		
22.	Рисование из автофигур. Настройка инструментов.	1		20-24.03		
23.	Практическая работа «Дом в деревне»	1		3-7.04		
24.	Практическая работа «Ракеты»	1		10-14.04		
25.	Практическая работа «Рисование из кривых»	1		17-21.04		
26.	Практическая работа «Рисование из кривых»	1		24-28.04		
27.	Создание анимации в текстовом редакторе Word Практическая работа «Анимированный текст»	1		3-5.05		
28.	Анимация изображений в программе Power Point	1		8-12.05		
29.	Разработка собственного проекта	1		15-19.05		
30.	Защита собственного проекта	1		22-26.05		